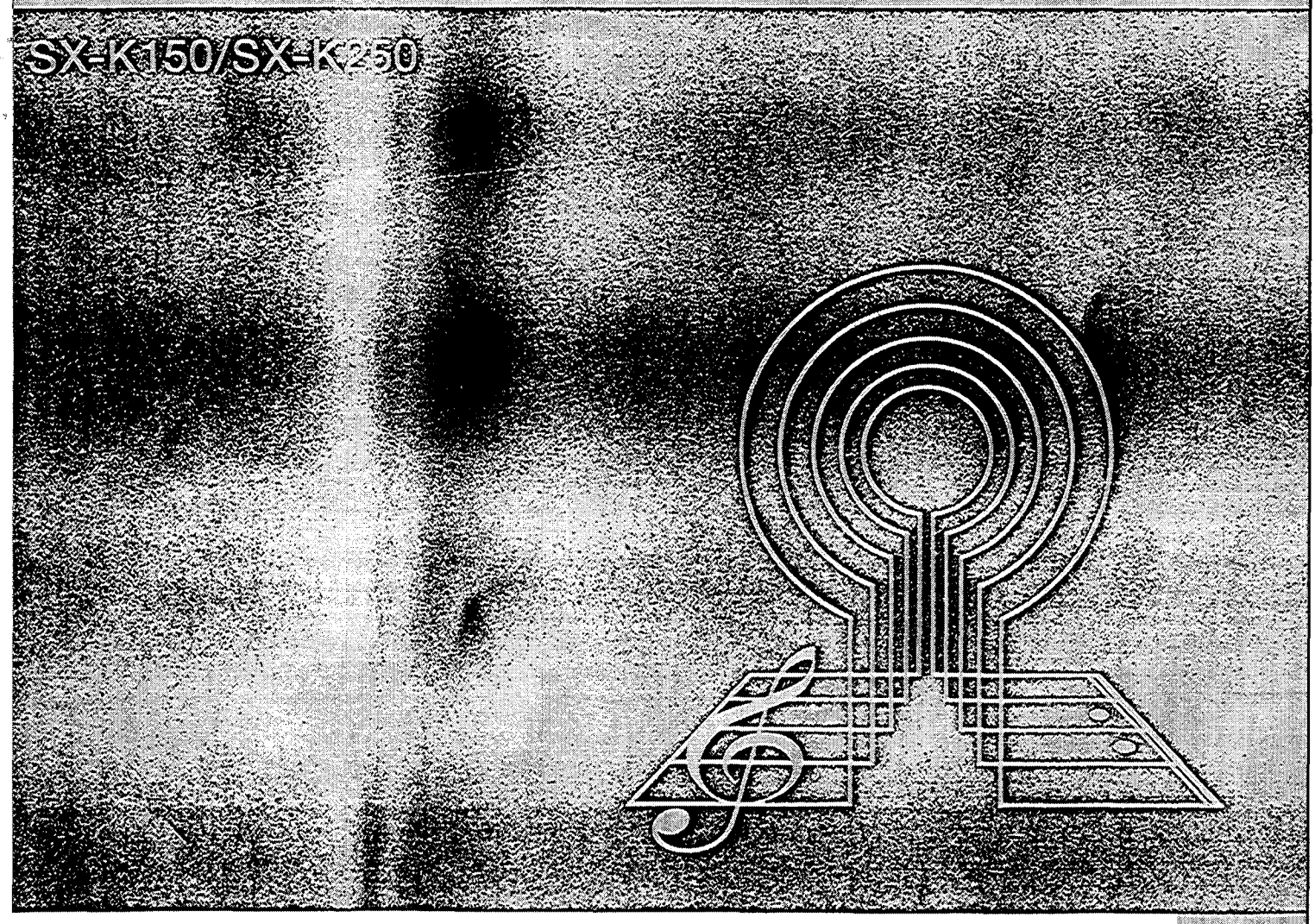
Technics

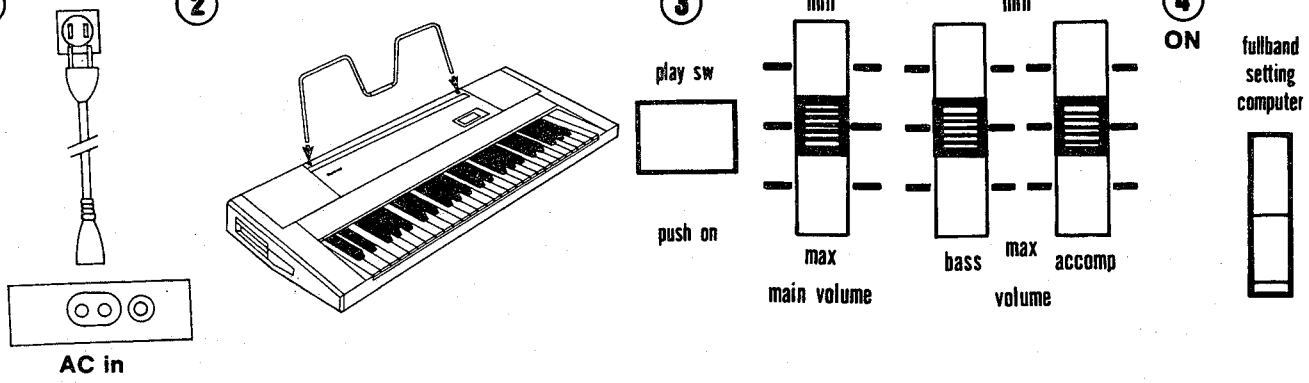
SX-K150/SX-K250

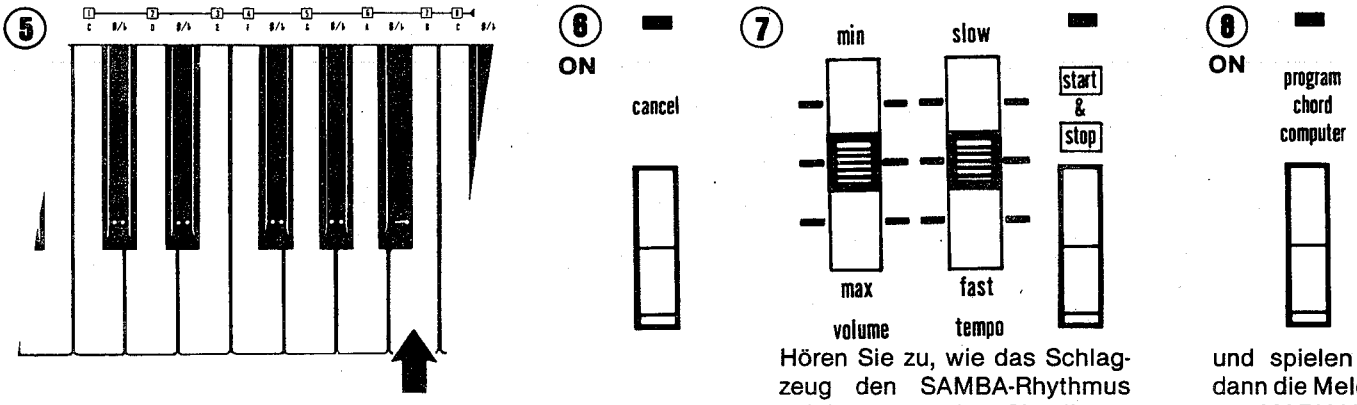


SQFG4250

Bedienungsanleitung

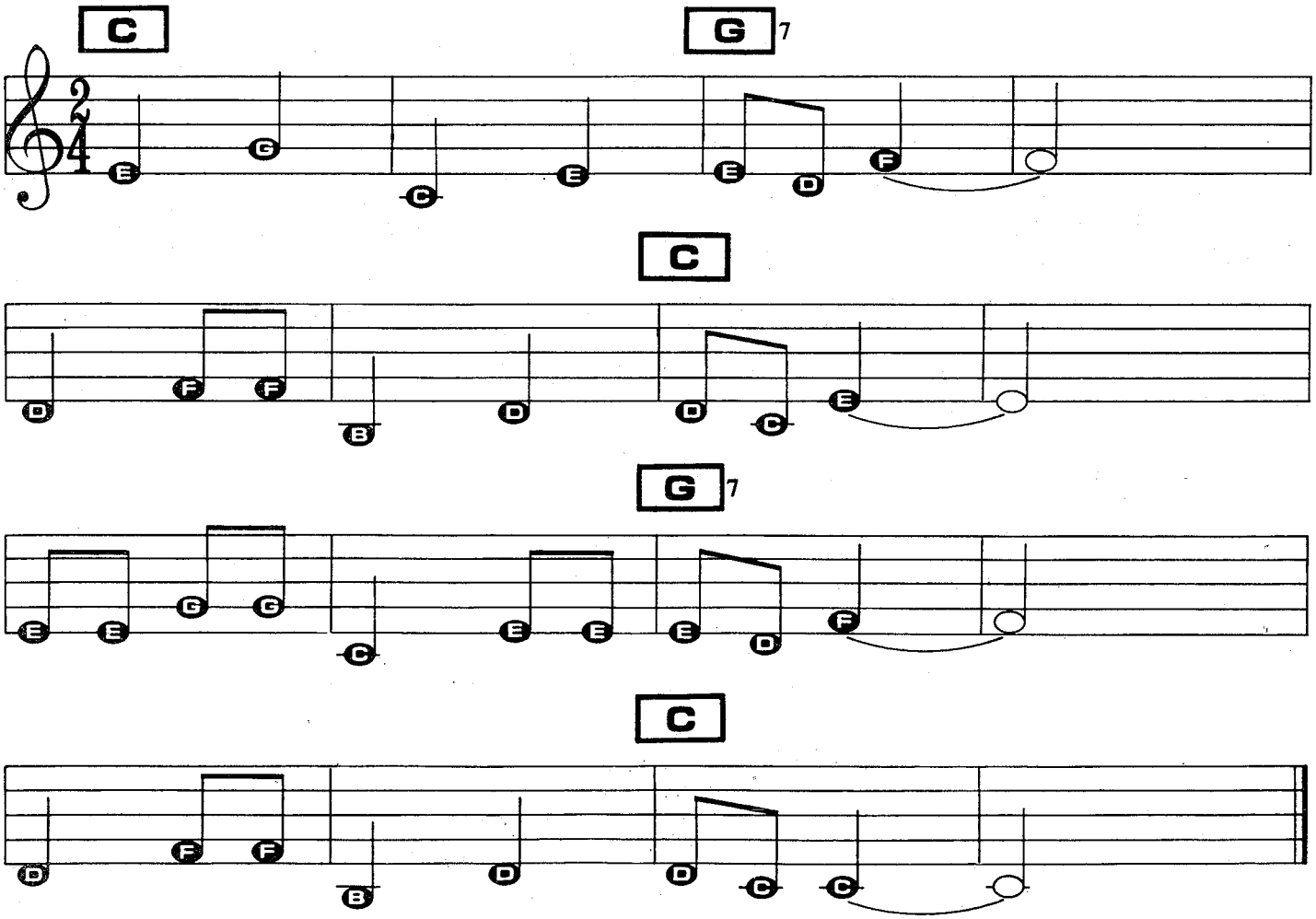
DAS SPIELEN IHRER TECHNICS IST LEICHT! . . .





Hören Sie zu, wie das Schlagzeug den SAMBA-Rhythmus spielt — versuchen Sie, diesen Rhythmus „ins Gefühl" zu bekommen . . .

und spielen Sie dann die Melodie von MARIANNE



DEUTSCH

① ORCHESTRAL CONDUCTOR (nur Modell K250)

Mit diesen zwei Schaltern können Sie zwischen den **POLY ORCHESTRAL PRESETS** und den **SOLO SYNTHESIZER PRESETS** wählen. Wenn beide Schalter eingedrückt sind, erklingen beide Registergruppen gleichzeitig. Sie können diese Schalter während des Spielens bequem umschalten und dadurch mehr Abwechslung in Ihre Musik bringen.

② POLY ORCHESTRAL PRESETS

Jedes dieser Register können Sie sowohl als Solo-Register, wie auch als Register für einen Teil des Manuals (siehe Abschnitt TECHNI CHORD), oder zusammen mit den SOLO SYNTHESIZER PRESETS verwenden. Sämtliche Register erklingen polyphon (mehrstimmig). Sie können mit diesen Registern bis zu acht Tasten gleichzeitig spielen.

Der Schalter **TONE SELECTOR** hat zwei Stellungen. In der Stellung „Aus" (nicht eingedrückt) erklingt das eingeschaltete Register mit dem Namen aus der oberen Reihe. Wenn der Schalter TONE SELECTOR eingedrückt ist, erklingt das Register mit dem Namen aus der unteren Reihe.

ORGAN I: Eignet sich sehr gut für die verschiedensten musikalischen Anwendungsbereiche, von sakraler Musik bis zu volkstümlichen Melodien.

ORGAN II: Eine Jazz-Orgel Registrierung, komplett mit perkussivem Anschlag.

STRING oder **STRING ENSEMBLE:** Diese Register ergeben den vollen rauschenden Klang von Streichinstrumenten, als Solostimmen oder als Streichorchester.

BRASS: Ein sehr vielseitiges Register, mit dem Blechbläserklänge wie Horn, Posaune oder Saxophon erzeugt werden.

ACCORDION: Probieren Sie dieses Register als Solo-Register oder in Kombination mit SOLO SYNTHESIZER CLARINET oder PANFLUTE aus.

GUITAR: Ein weich und zart klingendes Register, das Sie für viele musikalische Stimmungen verwenden können.

PIANO: Ein sehr realistischer Effekt, der für fast alle musikalischen Bereiche geeignet ist.

HARPSICHORD: Der eigentümlich trockene Klang eines Cembalos eignet sich nicht nur für klassische Musik, sondern auch für manche moderne Stücke.

SUSTAIN: Hiermit können Sie den Ton allmählich leiser ausklingen lassen („decay"), wodurch sich bei den POLY ORCHESTRAL VOICES viele zusätzliche Effekte ergeben. Justieren Sie die Länge des Ausklingens mit dem Schieberegler.

DEUTSCH

③ EFFECTS (EFFEKTE)

■ **K150**

CHORUS erweitert ein Register der POLY ORCHESTRAL PRESETS, so daß es wie viele klingt — ein sehr wirksamer Effekt.

■ **K250**

ORGAN TREMOLO, gibt den Registern ORGAN I und ORGAN II allmählich zusätzlich einen vollen Theater-Tremolo Effekt.

CELESTE & CHORUS gestatten Ihnen die Verwendung des CELESTE-Effects, mit dem sich eine farbige, neue Dimension gewinnen läßt, als ob Sie in einem großen Konzertsaal oder auf einem riesigen Schauplatz spielen. Verwenden Sie diesen Effekt mit STRING ENSEMBLE, und Sie haben Ihr eigenes Symphonieorchester.

CELESTE können Sie mit ORGAN I und II, STRING ENSEMBLE, BRASS und ACCORDION. Die gleiche Taste schaltet für die Register PIANO, GUITAR und HARPSICHORD den CHORUS-Effekt ein.

④ SOLO SYNTHESIZER PRESETS (nur Modell K250)

TECHNICS hat die Schaffung Synthesizer-Klangeffekten leicht gemacht — sie sind schon voreingestellt! Jede durch das PCM-System produzierte Stimme klingt realistisch und weist alle typischen Eingenschaften des jeweiligen Instruments auf.

● Der Klang von Presets wie CLARINET und PANFLUTE wird in einer tieferen Lage als der der tatsächlichen Instrumente erzeugt. Wenn sie jedoch, besonders in der tiefsten Oktavenlage, eine Taste anschlagen, dauert es etwas länger, bis der volle Klang entsteht. Beim Spielen in schnellem Tempo empfiehlt es sich daher, in einer höheren Lage zu spielen, damit eine wirksame Darbietung gewährleistet ist.

CLARINET: Eine vollklingende Holzbläserstimme, hervorragend geeignet für sanfte und zarte Solo-Melodien.

PANFLUTE: Dieses Register klingt so echt, daß Sie kaum glauben werden, Ihr TECHNICS Instrument zu hören. Der sanfte, weiche Flötenton, die Atemgeräusche des Spielers, es ist alles perfekt mit einprogrammiert.

TROMBONE: Der runde satte Klang der Posaune kann sehr schön mit vielen anderen Registern gemischt werden.

FLUTE ist eine reine, frei klingende Stimme, die sich mit jeder Art von Melodie sehr wirksam einsetzen läßt.

SAXOPHONE klingt wie ein richtiges Tenor-Saxophon.

SYNTHE CHOPPER ist ein Perkussionsregister mit "Patsch"-Effekt, sehr geeignet für Jazz- oder Rock-Musik.

TRUMPET: Dieses Trompeten-Register übertönt mit seinem funkelnd-brillanten Klang alle anderen Register.

COSMIC-WAH ist ein Sound aus dem Bereich des Weltraums, wie man ihn in der modernen U-Musik von den Synthesizern her kennt.

Alle diese Register sind monophon, das heißt, daß sie nur in Einzeltönen klingen, unabhängig davon, wieviele Tasten Sie auch anschlagen. Das können Sie bei der Verwendung mit anderen Registern mit Vorteil ausnutzen: Die SYNTHESIZER PRESETS werden sich immer als Solostimmen abheben.

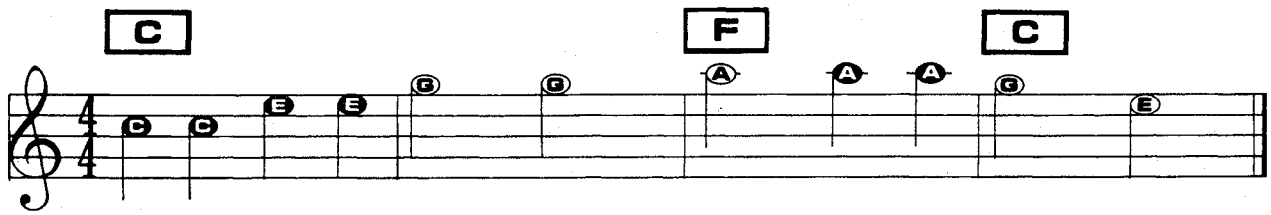
Mit dem Schalter **TONE SELECTOR** können Sie zwischen den drei Registern der oberen und der unteren Reihe wählen.

Mit dem Schieberegler **VOLUME** können Sie die Lautstärke der SYNTHESIZER-Register im Verhältnis zu den übrigen Registern einstellen.

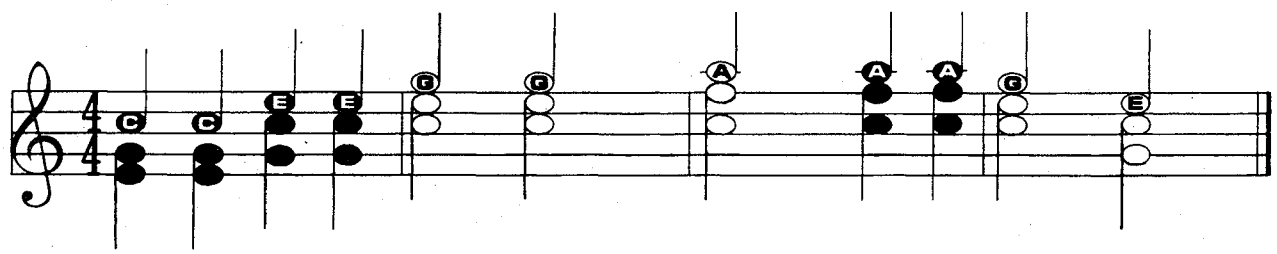
⑤ TECHNI-CHORD

Wenn Sie TECHNI CHORD zusammen mit AUTO PLAY CHORD oder dem PROGRAM CHORD COMPUTER einschalten, klingen Melodien, die Sie mit nur einem Finger spielen wie von einem professionellen Organisten gespielt. Die Akkorde, die Sie im Akkordbereich des Manuals spielen (siehe AUTO PLAY CHORD), werden mit den Melodietönen im Solobereich des Manuals gekoppelt. Schalten Sie versuchsweise ORGAN I ein, und spielen Sie das untenstehende Musikbeispiel entweder mit Einfinger-Akkorden oder mit Akkorden, die Sie selbst mit den Fingern greifen.

Holy, Holy, Holy



Schalten Sie jetzt TECHNI-CHORD ein, und spielen Sie das Musikbeispiel noch einmal. Wie es dann klingt, haben wir hier ausgeschrieben: Eine Melodie in dreistimmigen Akkorden!



HINWEIS: Mit eingeschaltetem AUTO PLAY CHORD können Sie die Melodie auf den oberen dreißig Tasten spielen. Wenn Sie die Akkorde im PROGRAM CHORD COMPUTER gespeichert haben, können Sie die Melodie auf allen 49 Tasten spielen. Vergessen Sie nicht, die Melodie mit nur einem Finger zu spielen — alles Weitere macht TECHNI-CHORD!

DEUTSCH

⑥ RECORD

Im Gegensatz zu TECHNI-CHORD und verschiedenen anderen Vorrichtungen, erzeugt der Schalter RECORD keinen eigenen Klangeffekt. Dieser Schalter wird für drei verschiedene TECHNICS-Vorrichtungen verwendet: **TRANSPOSE, PROGRAM CHORD COMPUTER** und **FULLBAND SETTING COMPUTER.** Wenn Sie RECORD einschalten, leuchtet die Kontrollampe bei diesem Schalter auf, und die Kontrollämpchen der drei obenerwähnten Vorrichtungen blinken in schnellem Tempo. Wenn Sie jetzt die gewünschte Funktion einschalten, wird das entsprechende Kontrollämpchen langsam blinken, und die anderen Lämpchen erlöschen. HINWEIS: Wenn Sie Ihre Wahl nicht innerhalb von etwa fünf Sekunden getroffen haben, erlöschen sämtliche Kontrollämpchen. Schalten Sie RECORD noch einmal ein, und treffen Sie Ihre Wahl.

⑦ TRANSPOSE

Nehmen wir einmal an, daß Sie ein Stück zum Beispiel in C-Dur eingeübt haben und dazu singen möchten. Sollte Ihnen diese Tonart zu hoch oder zu tief sein, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder üben Sie das Stück in einer anderen Tonart ein oder Sie verwenden die TRANSPOSE-Vorrichtung. Untenstehend wird erläutert, wie Sie das Stück mühelos in einer besser geeigneten Tonart spielen können:

1. Schalten Sie RECORD ein.

2. Schalten Sie TRANSPOSE ein.

3. Schlagen Sie eine der Tasten mit der Bezeichnung [G] ⟨C⟩ oder ⟨F#G♭⟩ **an.** Jetzt wird das Stück automatisch in eine neue Tonart transponiert. Vielleicht müssen Sie mehrere Tasten probieren, bevor Sie die richtige Tonart gefunden haben. Spielen Sie dazu die Meldodie im oberen Bereich (auf den oberen dreißig Tasten) des Manuals.

4. Betätigen Sie die Taste TRANSPOSE noch einmal, um die neue Tonart festzulegen.

Die Kontrollampe oberhalb des TRANSPOSE Schalters leuchtet weiter, zum Zeichen dafür, daß transponiert gespielt wird.

Wenn Sie wieder in der Originaltonart spielen möchten, betätigen Sie den Schalter TRANSPOSE noch einmal (die Kontrollampe erlischt). Wenn Sie diesen Schalter abermals betätigen, wird wieder transponiert.

Eine sehr praktische Verwendung für die TRANSPOSE-Vorrichtung bietet sich an, wenn Sie mit anderen Instrumenten zusammen musizieren wollen, die, wie die Musiker sagen, „in anderen Stimmungen spielen". In diesem Fall macht es die TRANSPOSE-Vorrichtung möglich, daß Sie nach Ihren gewohnten Noten spielen und die Instrumente trotzdem richtig zusammenklingen.

HINWEIS: Wenn Sie in irgendeiner Tonart links von der Taste ⟨C⟩ spielen, werden bestimmte Tasten ganz links auf dem Manual keinen Ton erzeugen. Das bedeutet nicht, daß etwas mit Ihrem Instrument nicht in Ordnung ist, sondern diese Erscheinung ist schaltungsbedingt.

DEUTSCH

⑧ PROFESSIONAL RHYTHM

Das Rhythmusgerät ist zur Erzielung realistischer Klänge in Digitaltechnik (PCM) aufgebaut. Es besteht aus Rhythmustasten, einer START/STOP-Vorrichtung, einer TEMPO-Lampe sowie VOLUME- und TEMPO-Reglern.

Der Schalter **RHYTHM SELECTOR** hat zwei Stellungen. In der Stellung „AUS" (nicht eingedrückt) erklingen die Rhythmen mit den Namen der oberen Reihe. Wenn der Schalter RHYTHM SELECTOR eingedrückt ist, erklingt der Rhythmus aus der unteren Reihe.

Die Rhythmus-Schalter lösen sich gegenseitig aus — wenn Sie einen Schalter betätigen, erlischt die Kontrollampe zum vorher betätigten Schalter und der neue Rhythmus wird eingeschaltet.

Mit dem Schalter **START & STOP** können Sie den Rhythmus sofort ein- oder ausschalten. Der Rhythmus fängt immer auf dem ersten Taktschlag an. Die Leuchtdiode oberhalb dieses Schalters leuchtet jeweils beim ersten Taktschlag eines Taktes auf. Mit Hilfe dieser Taktlampe können Sie den Zusammenhang zwischen den Noten und den Schlagzeugrhythmen bequemer erkennen, und Sie wissen während des Spielens immer, „wo Sie sind".

SYNCHRO START: Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, fängt der Rhythmus erst an, wenn Sie im Akkordbereich des Manuals eine Taste anschlagen.

VOLUME: Mit diesem Schieberegler können Sie die Lautstärke des automatischen Rhythmus-Geräts den übrigen Registern anpassen.

TEMPO: Mit diesem Regler bestimmen Sie das Tempo, die Geschwindigkeit der rhythmischen Figuren.

⑨ AUTO PLAY CHORD

AUTO PLAY CHORD ist eine wesentliche Hilfe beim Spielen UND eine Vorrichtung, die auch fortgeschrittenen Spielern viel Freude bringen wird. Zusammen mit anderen TECHNICS Vorrichtungen können Sie mit AUTO PLAY CHORD sehr interessante Klangwirkungen mit nur einem Finger jeder Hand erzielen. Auch können Sie mit AUTO PLAY CHORD lernen, Ihr Instrument in herkömmlicher Weise zu spielen. Wir wollen uns das einmal ansehen . . .

ONE FINGER: Bei gedrücktem Schalter ONE FINGER (ein Finger) klingt, wenn Sie irgendeine der neunzehn tiefsten Tasten des Manuals (das Akkordbereichs) anschlagen, ein voller sogenannter Dur-Akkord (Symbol: C, E ♭ usw.). Wenn Sie Septimen-Akkorde (G7, A ♭ 7 usw.) spielen wollen, schlagen Sie zusammen mit der entsprechenden Akkordtaste auch irgendeine weiße Taste links von der Akkordtaste an. Für Moll-Akkorde (Am, F ♯ m usw.) schlagen Sie zusammen mit der entsprechenden Akkordtaste irgendeine schwarze Taste links von der Akkordtaste an. Hin und wieder werden Sie auch Moll-Septimen-Akkorde (Dm7, B ♭ m7 usw.) spielen müssen. Dazu schlagen Sie die entsprechende Akkordtaste zusammen mit irgendeiner weißen UND irgendeiner schwarzen Taste links von der Akkordtaste an.

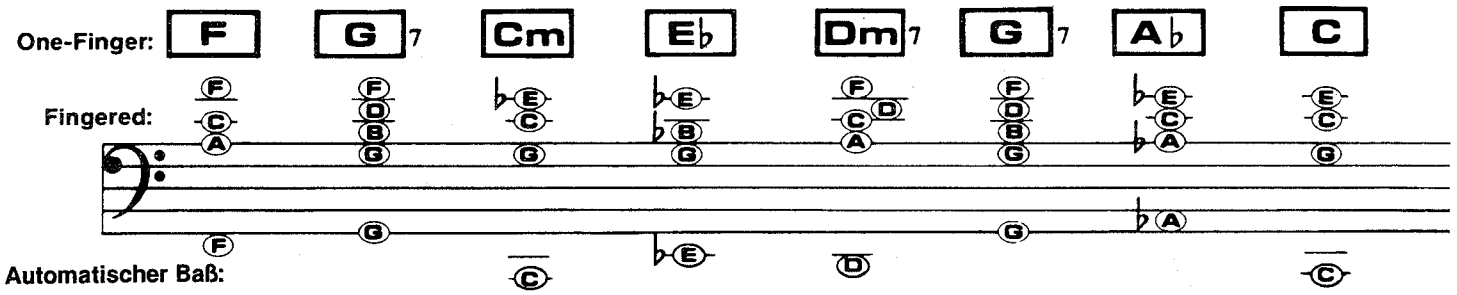
FINGERED: Wenn diese Taste eingedrückt ist, können Sie im Akkordbereich des Manuals beliebige Akkorde mit den Fingern greifen. Bei jedem Akkord wird automatisch der richtige Baßton mitklingen.

MEMORY & RESET: Ist der Schalter MEMORY eingeschaltet, klingen der Akkord und der Baßton noch weiter, nachdem Sie die Taste(n) schon losgelassen haben. Der Akkord und der Baßton klingen so lange weiter, bis Sie einen neuen Akkord anschlagen. Die RESET Funktion wird später beim PROGRAM CHORD COMPUTER erläutert.

CANCEL: Bei Betätigung dieses Schalters wird die AUTO PLAY CHORD Vorrichtung ausgeschaltet und Sie können wieder in herkömmlicher Weise spielen.

Schalten Sie Ihr Instrument ein und spielen Sie die Akkorde aus dem untenstehenden Musikbeispiel. Wenn Sie den Schalter ONE FINGER einschalten, spielen Sie die Taste mit dem gleichen Namen wie im Akkord-Symbol. Wenn Sie in der Stellung FINGERED spielen, greifen Sie die Akkorde mit der linken Hand. Wenn Sie dazu MEMORY verwenden, haben Sie mehr Zeit, die richtigen Tasten zu finden.

DEUTSCH



WICHTIGER HINWEIS:

Die Noten in diesem Heft sind nach dem international üblichen Notensystem benannt. Dabei ist die Reihenfolge der Töne (nach den weißen Tasten):

C — D — E — F — G — A — B — C

In deutschsprachigen Ländern ist jedoch die Reihenfolge

C — D — E — F — G — A — H — C

üblich. Wenn Sie Noten nach dem deutschen System gelernt haben, sollten Sie also hier anstelle von B ein H, und anstelle von B♭ ein B lesen!

⑩ RHYTHMIC ORCHESTRA

Diese Vorrichtung erzeugt, wenn Sie AUTO PLAY CHORD verwenden, die Begleitung (Akkorde und Baßtöne). Wenn Sie ohne den automatischen Rhythmus spielen, klingt die Begleitung ununterbrochen weiter. Sobald Sie den automatischen Rhythmus einschalten, werden die Baßtöne und die Akkorde genau im Takt mit dem Rhythmus unterbrochen.

ACCOMP VOLUME: Mit diesem Regler können Sie die Lautstärke der Akkorde den übrigen TECHNICS-Registern anpassen.

Der Regler **BASS VOLUME** dient zum Einstellen der Baßlautstärke.

I/II: Wenn Ihr Instrument mit diesem Schalter ausgestattet ist, können Sie damit zwischen der obenerwähten Art der Begleitung (I) oder einer Arpeggio-ähnlichen Begleitung (II) wählen. Wenn die LED (das Anzeigelämpchen) aufleuchtet, ist die Begleitung II eingeschaltet.

Sowohl die Begleitung I als auch II werden vom Rhythmus beeinflußt.

⑪ FILL IN & INTRO

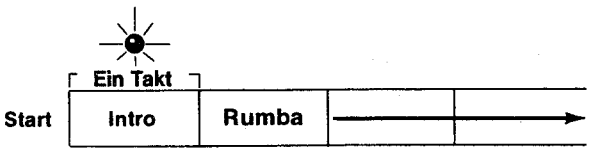
Mit dieser Vorrichtung können Sie einen Takt Schlagzeugsolo als Einleitung für ein Musikstück oder als Überleitung zwischen Teilen eines Stückes einschalten. Am RUMBA-Rhythmus wollen wir diese Möglichkeit hier erläutern:

Als Intro (Einleitung):

1. Schalten Sie den RUMBA-Rhythmus ein.

2. Schalten Sie FILL IN & INTRO ein. Die Anzeigelampe leuchtet auf.

3. Starten Sie den Rhythmus mit dem START & STOP Schalter. Das Schlagzeug fängt mit der Einleitung an und geht dann in den RUMBA-Rhythmus über. Nach der Einleitung erlischt die Anzeigelampe.

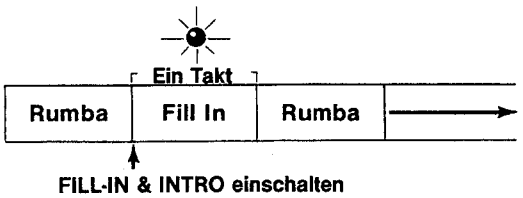


Als FILL-IN (Überleitung oder Zwischenspiel):

1. Schalten Sie den RUMBA-Rhythmus ein.

2. Starten Sie das Rhythmus-Gerät.

3. An der Stelle, wo Sie einen Takt Schlagzeugsolo haben möchten, drücken Sie den Schalter FILL IN & INTRO ein. Sofort kommt ein Takt Zwischenspiel, dann klingt der RUMBA-Rhythmus wieder weiter.



⑫ AUTO FILL IN

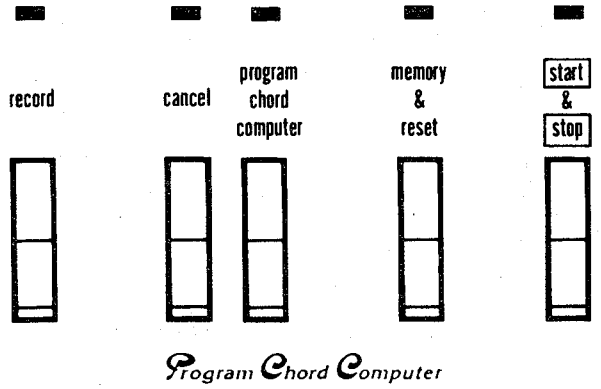
Wenn Sie diesen Schalter einschalten und den Rhythmus starten, hören Sie jeweils am Ende einer Periode von acht Takten ein „Fill-In" Schlagzeugsolo. Das ist besonders wirkungsvoll für die Verbindung der verschiedenen Teile eines Musikstücks.

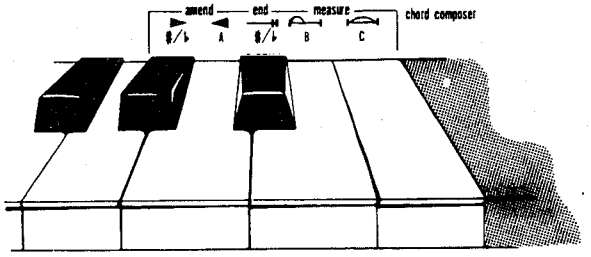
⑬ PROGRAM CHORD COMPUTER

Der PROGRAM CHORD COMPUTER mit eingebauter Speichervorrichtung ist eine fantastische Neuentwicklung, die es nur bei TECHNICS Instrumenten gibt. Sie lesen es richtig: Bei den TECHNICS Instrumenten ist ein Computer eingebaut! Damit können Sie die gesamte Akkordbegleitung eines Musikstückes vorprogrammieren und direkt in das Instrument speichern. Der größte Vorteil dürfte wohl sein, daß der Computer die Begleitung und den Rhythmus eines Stückes wiedergeben kann, während Sie sich beim Üben ganz auf die Melodie konzentrieren können.

Diese Vorrichtung läßt sich auch zusammen mit dem FULL-BAND SETTING COMPUTER, der später erläutert wird, verwenden.

Der PROGRAM CHORD COMPUTER wird mit den fünf untenstehend gezeigten Schaltern und mit den fünf höchsten Tasten des Manuals bedient.





Die vorher noch nicht erläuterten Schalter haben folgende Funktionen:

PROGRAM CHORD COMPUTER: Mit diesem Schalter wird der Computer, nachdem der Schalter RECORD betätigt ist, für das Einspeichern von Akkorden vorbereitet.

Mit dem Schalter **START & STOP** des Rhythmusgerätes können Sie das Abspielen der eingegebenen Akkorde in der richtigen Reihenfolge einschalten.

Der Schalter **RESET** wird betätigt, wenn das Einspeichern von Akkorden wieder vom Anfang beginnen soll.

HINWEIS: Insgesamt können bis zu fünfzig (K150) bzw. hundert (K250) Akkorde einprogrammiert werden, bevor der Speicher voll ist.

DEUTSCH

Die eigentliche Speicherung der Akkorde im Computer erfolgt mit den fünf höchsten Tasten des Manuals. Diese Tasten haben folgende Funktionen:

speichert einen Akkord für die Dauer eines ganzen Taktes (einen Akkord pro Takt).

speichert einen Akkord für die Dauer eines halben Taktes (zwei Akkorde pro Takt).

Die Tasten AMEND (► ◄) werden für die Kcrrektur oder für das Ändern bereits eingespeicherter Akkorde verwendet.

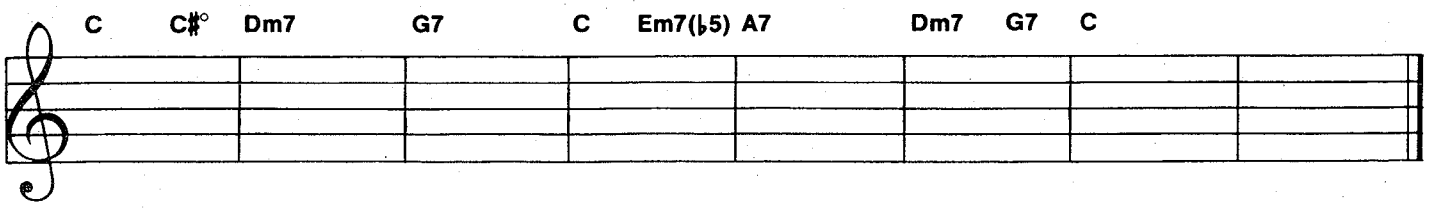
Die Taste END wird nach dem letzten Akkord einer gespeicherten Reihenfolge gedrückt.

Nachstehende Akkorde können gespeichert werden:

Dur	Moll	Septime	Moll Septime	Übermäßig	Vermindert	Moll Septime mit verm. Quinte	Großer Septime
C	Cm	C7	Cm7	C+ oder C aug.	C° oder C dim.	C$^{\emptyset}$ oder Cm7 (♭5)	CM7 oder C maj. 7

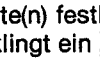
Einige dieser Akkorde stehen nicht als Einfinger-Akkorde zur Verfügung. Das ist jedoch kein Problem, da der Computer Ein-Finger-Akkorde sowie mit den Fingern gespielte Akkorde speichern kann.

Benutzen Sie die Akkorde aus untenstehendem Beispiel, um sich mit der Bedienung des PROGRAM CHORD COMPUTERS vertraut zu machen. Gerade weil viele verschiedene Akkorde angegeben sind, werden Sie sich schnell zurechtfinden.



DAS SPEICHERN VON AKKORDEN IN DEN COMPUTER

1. Schalten Sie RECORD und **PROGRAM CHORD COMPUTER ein.** Der Computer ist jetzt auf die Speicherung von Akkorden vorbereitet.

Schlagen Sie im Akkordbereich des Manuals einen C-Dur-Akkord entweder als Einfinger-Akkord oder mit den Fingern gegriffen an. SCHALTEN SIE JEDOCH „ONE FINGER" ODER „FINGERED" NICHT EIN, sonst werden die Akkorde nicht gespeichert. Während Sie die Taste(n) vom C-Dur Akkord festhalten, drücken Sie die Taste . Der Akkord wird weiterklingen, wenn Sie die Taste(n) festhalten. Sobald Sie die Taste  anschlagen, erklingt ein „Piepser", das ist das Zeichen, daß der Akkord jetzt im „Gedächtnis" des Computers gespeichert ist. BEDENKEN SIE IMMER: Erst NACHDEM Sie den gewünschten Akkord hören, sollten Sie eine der Tasten oder drücken.

Den C♯vermindert Akkord (C♯°) gibt es nicht als Einfinger-Akkord. Diesen Akkord (C♯— E — G — B♭) müssen Sie mit den Fingern greifen. Halten Sie den Akkord fest und drücken Sie abermals die Taste. Wieder wird ein „Piepser" erklingen, und der erste Takt ist fertig.

Im zweiten Takt kommt nur der Dm7 Akkord vor. Wenn Sie diesen Akkord nicht mit den Fingern greifen wollen, drücken Sie eine D-Akkord-Taste und dazu links davon eine beliebige schwarze Taste (für Moll) und eine beliebige weiße Taste (für die Septime). Das ganze halten Sie fest und schlagen die Taste an. Auch der zweite Takt ist jetzt fertig.

So machen Sie mit den Akkorden aus dem Beispiel weiter, wobei Sie jeweils nach Bedarf die Tasten oder drücken. Übrigens: Die Noten vom Em7(♭5) sind: E — G — B♭ — D. Der letzte C-Dur Akkord soll zwei Takte dauern. Während Sie die Taste(n) vom Akkord festhalten, schlagen Sie die Taste zweimal an, für jeden Takt einmal.

2. Drücken Sie jetzt die Taste END. Der Speichervorgang ist hiermit beendet, die RECORD Funktion wird ausgeschaltet. Die Anzeigelampe oberhalb des PROGRAM CHORD COMPUTER Schalters leuchtet jedoch noch immer.

Was Sie noch über das Speichern von Akkorden wissen sollten . . .

- Nachdem Sie fünfzig (K150) bzw. hundert (K250) Akkorde einprogrammiert haben, erklingt kein "Piepser" mehr, wenn Sie noch weitere speichen wollen.
- Um „no chord" (N. C., das heißt: Kein Akkord) zu speichern, drücken Sie je nach Bedarf die Taste oder , ohne einen Akkord zu spielen.
- Die ohne Verwendung eines MEMORY PACK gespeicherten Akkorde werden beim Ausschalten des Instruments gelöscht.

DEUTSCH

DAS ABSPIELEN DER GESPEICHERTEN AKKORDE

Überprüfen Sie, ob die LED-Anzeige vom Computer aufleuchtet, und **starten Sie einen Rhythmus nach Ihrer Wahl.** Die gespeicherten Akkorde werden jetzt nacheinander für die eingespeicherte Taktzahl rhythmisch abgespielt. Das wiederholt sich, bis Sie den Rhythmus ausschalten.

Wenn Sie eine Reihenfolge eingespeicherter Akkorde abspielen lassen und einen Teil des Programms wiederholen möchten (weil Sie vielleicht einen Fehler in der Melodie gemacht haben), betätigen Sie den **START/STOP** Schalter. Die rhythmische Begleitung stoppt sofort, und der Programmablauf kehrt zum Anfang zurück. Jetzt können Sie noch einmal starten und von vorne beginnen.

DAS KORRIGIEREN ODER ANDERN GESPEICHERTER AKKORDE

Nehmen wir an, daß Sie den A7 Akkord aus dem Beispiel in einen E♭7 Akkord ändern möchten. Hier zeigen wir zwei Methoden:

MIT DEM AUTOMATISCHEN RHYTHMUS

1. Schalten Sie RECORD und den PROGRAM CHORD COMPUTER (PCC) ein.

2. Schalten Sie mit dem Schalter START & STOP den Rhythmus und damit den Programmablauf der Akkorde ein.

3. Schalten Sie den Rhythmus aus (STOP) wenn der A7 Akkord erreicht ist.

4. Spielen Sie den neuen E♭7 Akkord und halten Sie die Taste(n) fest; schlagen Sie die Taste **an.** Jetzt ist der neue Akkord eingespeichert.

5. Betätigen Sie die Taste PROGRAM CHORD COMPUTER noch einmal.

MIT DEN AMEND TASTEN ► ODER ◄

Schritt 1 wie oben.

2. Drücken Sie für jeden Akkord des Programms die Taste AMEND einmal. In diesem Beispiel ist der A7 Akkord der siebente Akkord im Programm. Lesen Sie das Beispiel mit, und drücken Sie die Taste ► siebenmal.

3. Wenn Sie den Akkord, den Sie ändern wollen hören, halten Sie inne.

Schritte 4 und 5 wie oben.

In ähnlicher Weise können Sie die Taste ◄ verwenden, wenn Sie vom Schluß einer Programmfolge schrittweise zurückfahren möchten.

Was Sie noch über das Ändern der Akkorde wissen sollten . . .

● Die Tasten ► und ◄ funktionieren nur, wenn das Rhythmus-Gerät ausgeschaltet ist und die Schalter RECORD und PCC eingeschaltet sind.

● Jedesmal wenn Sie die Taste ► drücken, geht die Programmfolge um einen Akkord weiter; jedesmal wenn Sie die Taste ◄ drücken, geht das Programm um einen Akkord zurück. Dabei ist es unerheblich, ob die Akkorde für die Dauer eines ganzen oder eines halben Taktes gespeichert wurden.

● Sollten Sie während des Programmierens eine falsche Akkordtaste oder einen falschen Akkord gespielt haben, drücken Sie die Taste ◄ und spielen den richtigen Akkord.

DEUTSCH

⑭ FULLBAND SETTING COMPUTER

Diese Vorrichtung kann wie folgt verwendet werden:

● Für das Abspielen der Begleitung von acht Stücken, die vom Hersteller in Ihr Instrument einprogrammiert sind. Die Programme bestehen aus Baßtönen, Akkorden und Rhythmus, sowie einer geeigneten Registrierung. Die Einstellungen der Schieberegler sind jedoch nicht programmierbar; diese können Sie nach Ihrem eigenen Geschmack einstellen.

● Mit dem FULLBAND SETTING COMPUTER können Sie die vollständige Begleitung und die Registrierung Ihrer Lieblingsstücke in sogenannten DIGITAL MEMORY PACKS speichern.

● Schließlich können Sie diese Vorrichtung auch für das Abspielen der in DIGITAL MEMORY PACKS gespeicherten Begleitungen verwenden, und Sie können dann die Melodie dazu spielen.

DAS ABSPIELEN DER PROGRAMMIERTEN STÜCKE

Die Noten für die von TECHNICS einprogrammierten acht Musikstücke finden Sie im Notenheft (SONGBOOK), das zu der Bedienungsanleitung gehört. HINWEIS: Damit das Spielen mit AUTO PLAY CHORD einfacher wird, sind die Akkordbegleitungen von TECHNICS im Vergleich zu dem gedruckten Notentext etwas vereinfacht worden.

Nehmen wir einmal an, daß Sie Stück Nr. 3 spielen möchten. Dann brauchen Sie nur folgendes zu tun:

1. Schalten Sie FULLBAND SETTING COMPUTER (FSC) ein. Die LED Anzeigelampe leuchtet auf.

2. Drücken Sie innerhalb von etwa fünf Sekunden **die weiße Taste mit Nummer** [3] **ein.** Jetzt erlischt die Anzeigelampe oberhalb des FSC Schalters, und die Anzeigelämpchen über den verschiedenen Registern und Effektschaltern, die für dieses Stück verwendet werden, leuchten auf.

3. Schalten Sie START & STOP ein. Rhythmus und Begleitung fangen jetzt an, und Sie können die Melodie dazu spielen.

Sie können auch nach der Methode vorgehen, die auf der Seite mit dem Titel „Das Spielen Ihrer TECHNICS ist leicht" beschrieben ist.

HINWEIS: Während des Abspielens der programmierten Stücke können Sie Registrierung und Effekte nach Belieben ändern. Der musikalische Inhalt der Programme kann jedoch nicht geändert werden.

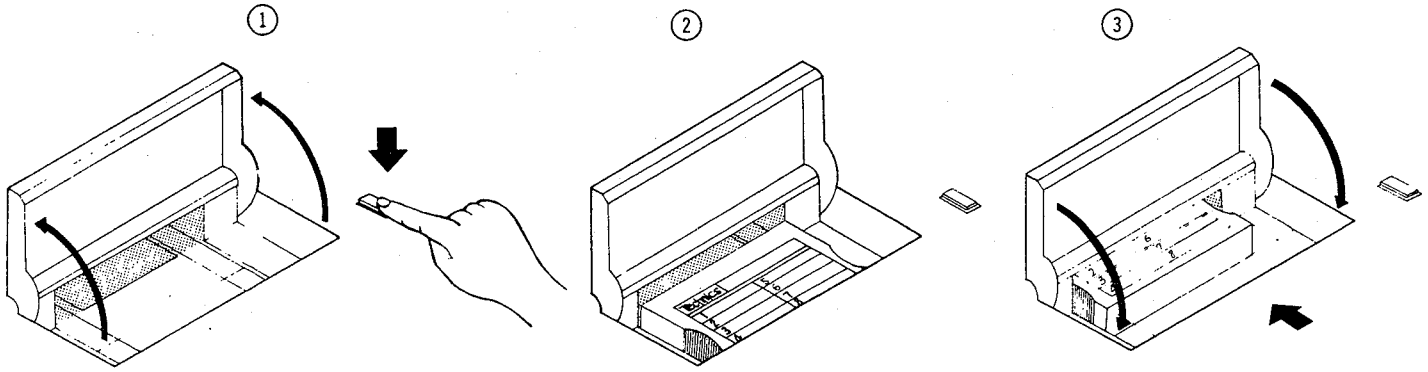
DAS PROGRAMMIEREN IHRER EIGENEN STÜCKE

Hierzu brauchen Sie einen programmierbaren sogenannten DIGITAL MEMORY PACK. Ein Stück davon wurde schon mit Ihrem Instrument mitgeliefert. Weitere DIGITAL MEMORY PACKS (digitale Speichermodule) kann Ihr Händler Ihnen liefern.

Alles was Sie zu tun haben, ist die Taste „PUSH OPEN" zu drücken, um die Abdeckklappe ① zu öffnen. Schieben Sie den DIGITAL MEMORY PACK ② wie in der Abbildung gezeigt ein, und schieben Sie diesen nach vorne durch ③. Schließen Sie jetzt die Abdeckklappe und es kann losgehen.

Wenn der DIGITAL MEMORY PACK eingesetzt ist (wie in der Abbildung), können Sie acht Ihrer Lieblingsstücke mit den weißen Tasten [1] bis [8] **einprogrammieren. Das sind die** gleichen Tasten, die Sie schon für das Abspielen der von TECHNICS einprogrammierten Stücke verwendet haben.

● Wenn alle in das Modell K250, einprogrammierten Stücke länger als 50 Akkorde sind, können Sie maximal vier Stücke speichern.



1. Schalten Sie RECORD ein. Die Leuchtdioden von TRANSPOSE, PROGRAM CHORD COMPUTER und FULLBAND SETTING COMPUTER blinken in raschem Tempo auf.

2. Sollten Sie jetzt die TRANSPOSE Vorrichtung verwenden wollen, schlagen Sie beim Abschnitt ⑦ nach. HINWEIS: Wenn Sie TRANSPOSE vom Anfang eines Stückes an verwenden wollen, sollte die Leuchtdiode über dem entsprechenden Schalter aufleuchten. Sollten Sie dagegen die TRANSPOSE Vorrichtung erst später im Verlauf des Stückes oder vielleicht gar nicht anwenden wollen, darf die Leuchtdiode nicht aufleuchten.

3. Betätigen Sie den Schalter RECORD noch einmal (nur wenn Sie TRANSPOSE verwenden) **und danach den Schalter PROGRAM CHORD COMPUTER.** Speichern Sie jetzt die Akkorde des Stückes nach den Noten ein. Pro Stück können Sie maximal fünfzig (K150) bzw. hundert (K250) Akkorde einprogrammieren. Vergessen Sie nicht, am Schluß des Programms die Taste END zu drücken. Die Leuchtdiode über dem CHORD COMPUTER schalter leuchtet noch immer.

4. Nachdem Sie TRANSPOSE und den CHORD COMPUTER verwendet haben, **schalten Sie jetzt die Registerschalter, Effektschalter und Rhythmusschalter**, die Sie verwenden möchten, **ein.**

Wenn Sie jetzt den gewünschten Rhythmus gewählt haben, schalten Sie den Rhythmus aus (STOP). Wenn Sie eine rhythmische Einleitung zufügen möchten, drücken Sie die Taste FILL IN & INTRO.

5. Schalten Sie RECORD und danach FULLBAND SETTING COMPUTER ein.

6. Innerhalb von etwa fünf Sekunden **drücken Sie jetzt die weiße Taste Nr.** [1] für das Programmieren Ihres Stückes. Damit sind das Programmieren und das Speichern beendet; die Anzeigelampen von RECORD und FSC erlöschen.

● Beim Modell K250: Wenn Sie ein Stück mit mehr als 50 Akkorden speichern drücken Sie zwei beliebige, nebeneinander liegende weiße Tasten, beispielsweise Tasten Nr. [1] und Nr. [2]. Wenn Sie nur eine Taste drücken, ertönt ein kurzer "Piepser", und auch dann, wenn Sie 2 Tasten gleichzeitig für ein Stück mit weniger als 50 Akkorden drücken.

Sie können nach der gleichen Methode weitere Stücken Ihrer Wahl mit den anderen Tasten speichern. Sie können zusätzlich jederzeit irgendein Stück im MEMORY PACK durch ein anderes Stück ersetzen.

DAS ABSPEIELN DER VON IHNEN PROGRAMMIERTEN STÜCKE

Mit eingesetztem DIGITAL MEMORY PACK:

1. Schalten Sie FSC ein.

2. Drücken Sie die weiße Taste Nr. [1] oder irgendeine andere weiße Taste mit der Nummer des Stückes, das Sie abspielen möchten. Die Leuchtdioden über den dem Programm entsprechenden Schaltern werden jetzt aufleuchten.

● Wenn Sie beim Modell K250 ein Stück mit mehr als 50 Akkorden abspielen wollen, drücken Sie dazu gleichzeitig die zwei nebeneinander liegenden weißen Tasten mit der Nummer des betreffenden Stücks.

3. Schalten Sie START & STOP ein und spielen Sie die Melodie.

Sie können auch nach der Methode vorgehen, die auf der Seite mit dem Titel „Das Spielen Ihrer TECHNICS ist leicht" beschrieben ist.

HINWEIS: Wenn Sie einen DIGITAL MEMORY PACK eingelegt haben, können Sie die acht von TECHNICS einprogrammierten Stücke nicht abspielen lassen.

ZUBEHÖR UND ANSCHLÜSSE

Auf dieser Seite finden Sie das zu Ihrem Instrument lieferbare Zubehör. Damit können Sie Ihr TECHNICS Instrument vielseitig verwenden und noch mehr Freude daran haben.

Auch werden die verschiedenen Anschlußmöglichkeiten an die Anschlußfelder auf der Rückwand und an der Seite des Instruments illustriert.

Exp. Pedal

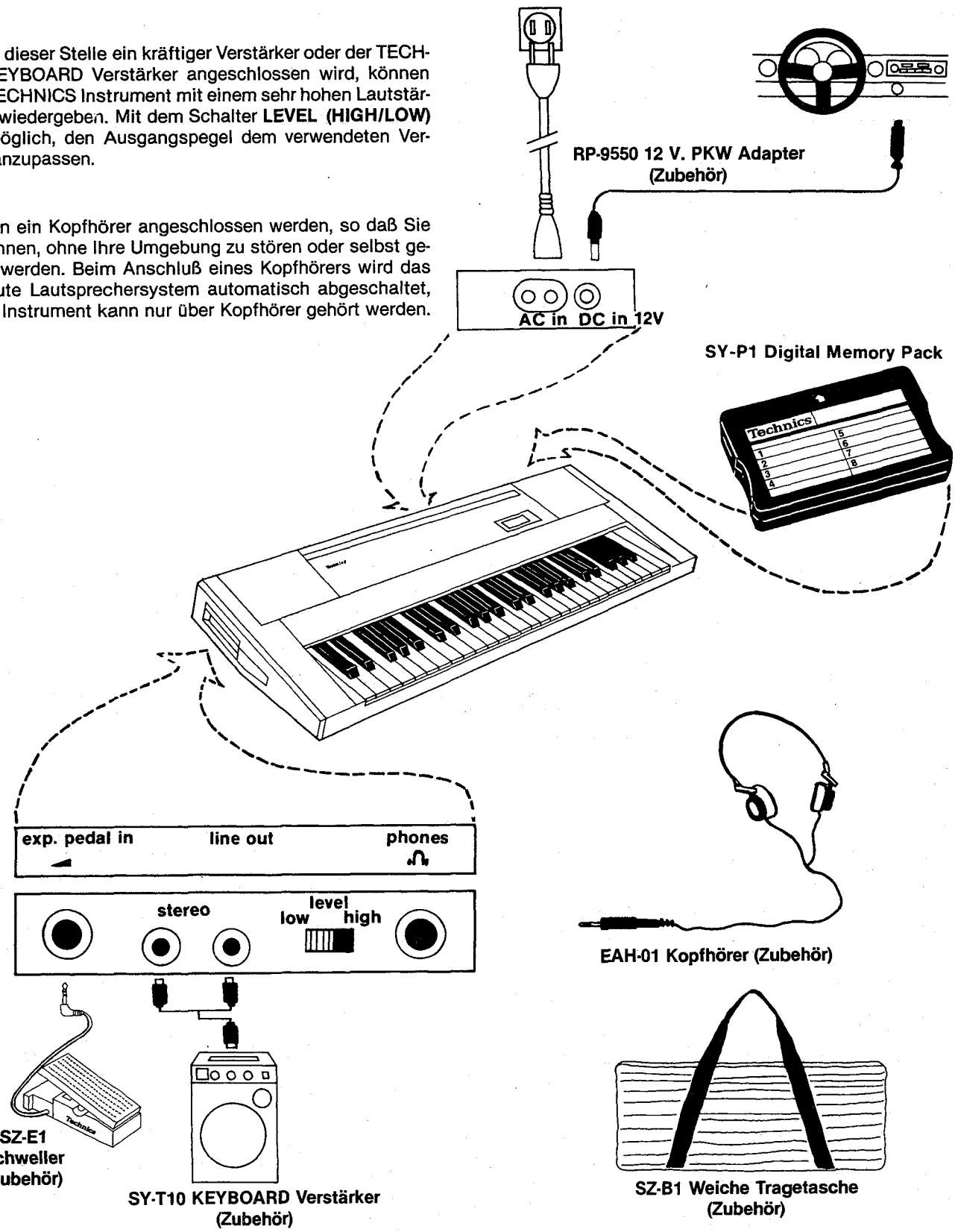
Der als Zubehör lieferbare Schweller ermöglicht Ihnen die Regelung der Lautstärke sämtlicher Register mit dem Fuß während des Spiels, damit Sie die Hände frei haben.

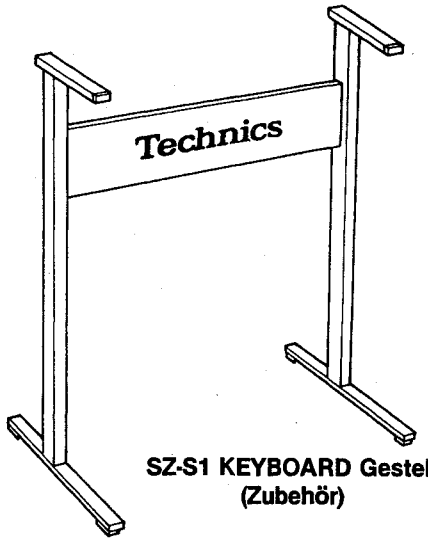
Line Out

Wenn an dieser Stelle ein kräftiger Verstärker oder der TECHNICS KEYBOARD Verstärker angeschlossen wird, können Sie Ihr TECHNICS Instrument mit einem sehr hohen Lautstärkepegel wiedergeben. Mit dem Schalter **LEVEL (HIGH/LOW)** ist es möglich, den Ausgangspegel dem verwendeten Verstärker anzupassen.

Phones

Hier kann ein Kopfhörer angeschlossen werden, so daß Sie üben können, ohne Ihre Umgebung zu stören oder selbst gestört zu werden. Beim Anschluß eines Kopfhörers wird das eingebaute Lautsprechersystem automatisch abgeschaltet, und das Instrument kann nur über Kopfhörer gehört werden.





SZ-S1 KEYBOARD Gestell (Zubehör)

VORSICHT

NETZANSCHLUSS

Dieses Instrument kann wahlweise an Wechselstrom oder an einen PKW-Akku angeschlossen werden. Die Anschlüsse sind auf der vorigen Seite gezeigt.

● Der PKW-Adapter (als Zubehör) ist nur für den Anschluß an 12 Volt mit Minus an Masse geeignet. Bevor Sie das Instrument anschließen, sollten Sie überprüfen, ob die Gleichspannung Minus an Masse hat. Verwenden Sie keine anderen PKW-Adapter.

● Wenn Sie das Instrument am PKW-Akku betreiben, müssen Sie das Netzkabel entfernen.

DEUTSCH

HINWEISE FÜR DEN UMBANG MIT IHREM INSTRUMENT

1. Berühren Sie das Netzkabel oder den Netzstecker nie mit feuchten Händen. Benutzen Sie NIE ein elektrisches Gerät mit einem defekten Netzkabel. Das Netzkabel soll übrigens nie zu stark gebogen oder gar verknotet werden. Lassen Sie das Netzkabel nur von einem Fachmann verlängern.

2. Setzen Sie Ihr Instrument nie extremen Temperaturen, Feuchtigkeit oder direkter Sonnenstrahlung aus. Lassen Sie das Instrument nicht längere Zeit in einem geschlossenen PKW. Zu hohe Temperaturen können die elektronischen Bauelemente gefährden.

3. Lassen Sie das Instrument nicht herunterfallen und stoßen Sie es nie hart auf, das kann Schäden verursachen. Verpacken Sie das Instrument beim Transport sorgfältig, am besten in der als Zubehör lieferbaren Tragetasche.

4. Sollte durch irgendeine Ursache Wasser oder irgendein Gegenstand aus Metall in das Instrument geraten sein, ziehen Sie sofort den Netzstecker aus der Steckdose. Das Gleiche gilt für den MEMORY PACK. Dies kann zu größeren Schäden oder zu einem gefährlichen Kurzschluß führen. Nehmen Sie, falls so etwas passieren sollte, sofort Kontakt mit Ihrem Händler auf.

5. Versuchen Sie nicht, Ihr Instrument selbst zu reparieren oder mit den Teilen innerhalb des Instruments zu experimentieren. Das kann zu größeren Schäden oder zu einem Unfall führen.

6. Schalten Sie das Instrument aus, wenn es nicht gespielt wird. Selbst wenn der PLAY Schalter ausgeschaltet ist, liegt am Innern des Instruments noch eine gefährliche Spannung an, wenn dieses am Stromnetz angeschlossen ist. Wenn Sie das Instrument längere Zeit nicht verwenden, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.

7. Verwenden Sie für das Reinigen des Instruments keine chemischen Lösungsmittel wie z. B. Verdünnung. Für das Reinigen der Tasten eignet sich am besten ein sauberes leicht angefeuchtetes Tuch mit eirt wenig milder Seife.

8. Sollte bei Ihrem Instrument etwas nicht wie normal funktionieren, schalten Sie sofort den PLAY Schalter aus und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Nehmen Sie Kontakt mit Ihrem Händler auf.

REPARATUREN DÜRFEN NUR VOM HÄNDLER ODER VON QUALIFIZIERTEN FACHLEUTEN AUSGEFÜHRT WERDEN.